

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

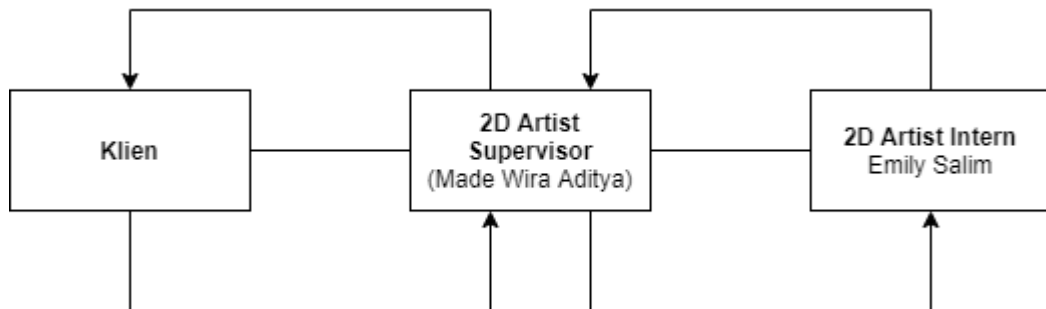
Penulis melaksanakan kerja magang di Anoman Studio sebagai *intern* divisi *2D artist*. Divisi ini bertanggung jawab dalam pembuatan *asset* dua dimensi seperti ilustrasi, *interface design*, *concept art*, animasi, serta *game assets* seperti karakter, *properties*, dan lain sebagainya. Sebagai seorang *2D intern*, penulis bekerja sama dengan anggota tim yang berisi dari beberapa orang dengan divisi yang sama serta akan secara teratur bertukar anggota disesuaikan dengan proyek yang diterima.

3.1.1. Kedudukan

Penulis berada di posisi sebagai *2D artist intern* dibawah bimbingan divisi *2D artist* yang bertanggung jawab dalam pembuatan proyek yang dikerjakan oleh Anoman Studio. Di dalam proyek-proyek tersebut, penulis bekerja dalam pembuatan *concept art*, animasi dan konsep cerita sesuai dengan kebutuhan proyeknya. Sebagian besar proyek yang diberikan untuk para peserta magang merupakan proyek dari klien yang salah satunya adalah proyek *2D animation* dari sebuah *platform streaming* lokal bernama Sushiroll.

3.1.2. Koordinasi

Divisi *2D Artist* berada tepat di bawah naungan Bapak Made Wira Aditya selaku CEO dari Anoman Studio. Bapak Wira memiliki dua peran penting dalam keberlangsungannya proses magang, yaitu sebagai CEO dan sebagai *supervisor* atau pembimbing lapangan selama keberlangsungannya praktik kerja magang. Alur koordinasi pekerjaan dalam Anoman Studio adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Koordinasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan dari bagan yang ditampilkan, klien akan memberikan informasi seputar proyek yang akan direalisasikan melalui Bapak Wira selaku CEO dari Anoman Studio yang akan didiskusikan bagaimana pengerjaannya. Lalu Bapak Wira yang juga merupakan *supervisor* dari program kerja magang, akan melakukan rapat dengan para peserta magang dari divisi yang bersangkutan kemudian membagikan *jobdesc* dengan sama rata. Setelah penyelesaian tugas yang diberikan, peserta magang akan melaporkan kepada pembimbing lapangan yang kemudian akan diserahkan kepada klien melalui pembimbing lapangan. Apabila terdapat *feedback* atau revisi, maka *supervisor* atau pembimbing lapangan akan menyampaikan kepada peserta magang. Lalu setelah pengerjaan revisi, peserta magang melaporkan kepada pembimbing magang dan akan berulang seperti berikut.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis memiliki beberapa proyek yang dikerjakan selama pelaksanaan praktik kerja magang di Anoman Studio. Berikut merupakan bagan dari tugas yang dikerjakan oleh penulis:

Tabel 3.1 Tugas Perminggu

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	- <i>Sushiroll</i>	- Membuat sketsa dan premis kasar cerita untuk Sushiroll

2.	2	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Math Warriors</i> - <i>Manhwa</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa kasar perancangan tokoh <i>Math Adventure</i> - Menggambar final tokoh utama <i>Math Adventure</i> - Merancang ide pergerakan <i>asset</i> pada ilustrasi proyek <i>Manhwa</i>
3.	3	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sushiroll</i> - <i>Math Warriors</i> - <i>Manhwa</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan cerita untuk <i>Sushiroll</i> - Membuat <i>asset</i> tokoh anak petualang untuk game <i>Math Warriors</i> - Pemindahan kerja dari <i>Manhwa</i>
4.	4	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sushiroll</i> - <i>Math Warriors</i> - <i>Math Adventure</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> dan perancangan kasar tokoh untuk animasi berjudul '<i>Smooth Brain</i>' dari <i>Sushiroll</i> - Membantu membuat <i>asset</i> binatang untuk <i>Math Warriors</i> - Mulai pembuatan <i>Math Adventure</i> bab 3.6
5.	5	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Math Adventure</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>motion graphic</i> untuk materi pelajaran bab 3.5 & 3.6 <i>Math Adventure</i>
6.	6	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sushiroll</i> - <i>Math Adventure</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan final tokoh dari animasi '<i>Smooth</i>

			<p><i>Brain</i> ' untuk <i>Sushiroll</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Perubahan idea untuk proyek <i>Sushiroll</i> dengan menggunakan <i>intellectual property</i> dari cerita yang sudah memiliki <i>fanbase</i>. - Membuat <i>motion graphic</i> untuk materi pelajaran bab 4.5 <i>Math Adventure</i> - Mengerjakan <i>lipsync</i> untuk materi pelajaran bab 3.5 & 3.6 <i>Math Adventure</i>
7.	7	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sushiroll</i> - <i>Math Adventure</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pitching idea</i> dan pembuatan ppt untuk menentukan <i>IP</i> yang akan digunakan <i>Sushiroll</i> - Membuat <i>motion graphic & lipsync</i> untuk materi pelajaran bab 4.5 <i>Math Adventure</i> - Membuat <i>motion graphic</i> untuk materi pelajaran bab 4.6 <i>Math Adventure</i>
8.	8	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sushiroll</i> - <i>Math Adventure</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat mengenai pendapat klien untuk <i>Sushiroll</i> - Membuat <i>lipsync</i> untuk materi pelajaran bab 4.6 <i>Math Adventure</i> - Membuat <i>motion graphic &</i> untuk materi pelajaran bab

			5.5 <i>Math Adventure</i> - Revisi <i>Math Adventure</i> bab 3.5 & 3.6
9.	9	- <i>Math Adventure</i>	- Membuat <i>motion graphic & lipsync</i> untuk materi pelajaran bab 5.5 <i>Math Adventure</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memiliki pekerjaan utama selama program magang di Anoman Studio untuk membuat *asset* di bagian dua dimensi. Penulis memiliki berbagai jenis pekerjaan yang berupa perancangan tokoh dan *lead director* untuk *2D animation* yaitu '*Smooth Brain*' sebagai *intellectual property* bagi *Sushiroll*. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab dalam merancang ide cerita dan konsep besar dalam penyelesaian ide *Sushiroll* sebelum perubahan ide dari klien.

Selain proyek penciptaan *2D animation* untuk *Sushiroll*, penulis juga berpartisipasi dalam penciptaan *prototype game* dari sebuah *mobile game* untuk pembelajaran matematika "*Math Warriors*". Penulis mengambil peran sebagai *asset creator* pada divisi perancangan tokoh di bagian tokoh anak-anak. Penulis mendapatkan peran tersebut setelah melewati tahapan seleksi dari penggambaran sketsa kasar yang diserahkan kepada *supervisor* saat rapat divisi.

Lalu penulis juga berpartisipasi pada pembuatan animasi *motion graphic* untuk proyek "*Math Adventure*" dan "*Manhwa*". "*Math Adventure*" merupakan animasi *motion graphic* untuk membantu pembelajaran matematika bagi anak sekolah dasar. Untuk proyek "*Manhwa*" sendiri, proyek ini merupakan *2D limited animation* dari sebuah buku cerita anak yang berasal dari Korea. Penulis berperan sebagai *animator* dalam kedua proyek tersebut. Namun dalam pengerjaannya, penulis dipindah alihkan pekerjaannya dalam proyek "*Manhwa*" untuk focus pada proyek lainnya.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama proses pengerjaan proyek yang diberikan kepada penulis, penulis telah menciptakan *concept art* dan animasi. Dalam prosesnya, penulis menggunakan aplikasi seperti *Fire Alpaca* dalam pengerjaan *concept art* dan storyboarding serta aplikasi *editing* seperti *Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere* untuk membuat *motion graphic* dan *editing sound*.

3.3.1.1. Perancangan Tokoh Pada *2D Animation* berjudul *Smooth Brain*

Proyek ini merupakan proyek yang dimulai serta melibatkan penulis dari awal melakukan kerja magang hingga akhir. Proyek ini merupakan proyek yang paling menarik untuk penulis karena kemampuan penulis yang pada dasarnya merupakan seorang mahasiswa jurusan film dengan dasar animasi sehingga menjadikan proyek ini sebagai pembahasan utama penulisan laporan. Animasi ini dipesan oleh sebuah *platform streaming* seperti *viu* yang berfokus pada animasi jepang di Indonesia dengan nama *Sushiroll*. Animasi ini merupakan animasi *original* dari pihak *Sushiroll* yang berasal dari karya lokal.

Penulis diminta tidak hanya menjadi *lead director* dalam perancangan animasi ini, namun juga sebagai *character designer* dalam pelaksanaannya. Tugas pertama penulis sebagai seorang pemimpin proyek ini adalah menciptakan konsep premis utama dan cerita keseluruhan proyek ini. Penulis lalu membuat premis yang berupa “Seorang anak laki-laki pendiam yang ingin menjadi normal namun selalu disamakan dengan kedua saudaranya yang sosialita namun unik”. Animasi ini menceritakan ketiga anak bersaudara yang memiliki sifat dan gaya hidup yang berbeda, namun dapat saling terhubung satu sama lain. Hal ini terinspirasi dari kehidupan penulis sebagai anak desain yang kerap dicap sebagai seorang *antisocial* namun kenyataannya tidak. Sehingga terciptalah konsep animasi dengan judul “*Smooth Brain*”.



Gambar 3.2 Konsep Awal *Smooth Brain*

Smooth Brain merupakan sebuah serial animasi berbasis 2D *animation* yang memiliki *genre comedy* dan *slice of life* seputar tiga orang bersaudara. Cerita akan lebih berpusat pada anak kedua yang merupakan seorang mahasiswa desain dengan kemampuan seni murni *professional* namun memiliki sifat pendiam dan berpenampilan seperti anak *antisocial* yang secara tidak sadar membuatnya dicap sebagai *weeabo* atau penyuka *anime* akut. Ia memiliki seorang kakak laki-laki yang merupakan *weeabo* tertutup dikarenakan usia dan pekerjaannya sebagai seorang *chef* dan pemilik *café* di daerah tempat tinggalnya. Lalu ia juga memiliki seorang adik perempuan yang sangatlah sosialita dan memiliki kecintaan mendalam terhadap budaya *K-pop*. Mereka bertiga merupakan tiga bersaudara yang selalu bersama dan memiliki pengalaman konyol serta unik dalam serialnya.



Gambar 3.3 Sketsa Kasar Sifat dan Ekspresi Tokoh *Smooth Brain*

Dengan konsep yang sudah ditentukan, kemudian penulis merancang desain tokoh anak kedua dari animasi *Smooth Brain*. Anak kedua sebagai seorang tokoh yang memiliki konsep sebagai seorang yang tidak peduli dengan penampilan dan *simple*, memiliki ekspresi wajah yang sangat tidak focus dan memiliki rambut yang tidak rapi atau dibuat menarik untuk memudahkannya beraktifitas. Wajahnya juga memiliki jerawat yang menampilkan dirinya sebagai orang yang kurang mampu merawat dirinya sendiri dan tidak peduli dengan hal yang menurutnya tidak penting. Untuk pakaian yang dikenakannya, anak kedua memiliki empat desain pakaian dalam seluruh rangkaian serial animasinya.



Gambar 3.4 Seluruh Desain Anak Kedua

Desain pertama merupakan desain pakaian tidurnya yang berupa kaos tidak berlengan yang selalu ia kenakan hingga memiliki warna yang sudah kusam dan bernoda dengan celana dalam berjenis *boxer*. Hal ini dikarenakan anak kedua sebagai seorang yang tidak mau repot hanya ingin memakai pakaian yang mampu memudahkannya bergerak dengan mudah. Tidak hanya itu saja, pakaiannya pun dibiarkan bernoda serta kusam dikarenakan sifatnya yang tidak peduli akan penampilannya.



Gambar 3. 5 Desain Pakaian Tidur Anak Kedua

Untuk desain kedua, ia mengenakan *hoodie* hitam dengan bertuliskan 'ANSOS' yang berada di depan garis merah dan celana jeans serta memakai sandal jepit sebagai pakaian sehari-harinya. Hal ini terinspirasi dari pakaian jenis "*Supreme*" yang terkenal *simple* dan mahal untuk menggambarkan anak kedua sebagai anak yang berkecukupan namun hanya memakai apa yang menurutnya nyaman saja.



Gambar 3. 6 Desain Pakaian Sehari-hari Anak Kedua

Untuk desain pakaian kampusnya, ia digambarkan menggunakan kemeja coklat berlengan pendek dengan celana hitam *tight fit* serta sepatu *sneakers* untuk pakaian formalnya. Hal ini dikarenakan kemeja merupakan sebuah pakaian yang mudah untuk digunakan di *event* resmi ataupun sehari-hari. Ia memilih warna yang gelap untuk membuatnya sebagai orang yang tidak mudah terlihat atau diperhatikan serta mampu membuat pakaiannya tidak terlihat kotor.



Gambar 3. 7 Desain Pakaian Kampus Anak Kedua

Lalu untuk desain pakaian keempat, anak kedua diceritakan sedang menjadi kelinci percobaan *make over* oleh kakak dan adiknya sehingga berpenampilan sangatlah unik. Wajahnya menggunakan *make up* untuk menutupi noda di wajahnya serta diwarnai dan diubah gaya rambutnya untuk menjadi keren. Pakaian keseluruhannya terinspirasi dari gabungan *Pakaian boyband* kesukaan sang adik yang disatukan menjadi satu *Pakaian* yang tidak cocok temanya. Pakaian ini merupakan desain pakaian yang ingin menampilkan konsep *failed Pakaian for the day* untuk sang anak kedua.



Gambar 3. 8 Desain Pakaian Anak Kedua

Untuk desain anak ketiga dari animasi *Smooth Brain*, anak ketiga digambarkan sebagai anak yang memiliki gaya yang modis dengan penampilan yang unik namun dapat menggambarkan dirinya sebagai seorang yang kreatif dan manis. Ia memiliki tiga *Pakaian* utama yang berupa pakaian sehari-hari, sekolah dan pakaian rumahnya.



Gambar 3. 9 Seluruh Desain Pakaian Anak ketiga

Pakaian sehari-harinya berupa kaos pink berlengan pendek yang dilipat sedikit lengannya dengan celana *jeans* pendek dan sepatu putih dengan *strap* berwarna *pastel*. Ia juga menggunakan banyak hiasan atau *accessories* seperti jepitan rambut dengan warna yang berbeda-beda, anting-anting bulat dengan hiasan bunga ditengahnya, gelang *marble* dengan warna yang beragam serta kaus kaki hitam setinggi mata kaki. Kaos ini terinspirasi dari pakaian-pakaian *casual streetwear* orang korea.



Gambar 3. 10 Desain *Pakaian* Sehari-hari Anak Ketiga

Lalu untuk pakaian sekolahnya, ia menggunakan seragam sekolah menengah atas yang berwarna abu-abu yang dimasukan kedalam dengan rapih dengan kaos kaki putih dan sepatu hitam. Lalu untuk menciptakan desain *Pakaian* yang tetap memberikan kesan imut pada tokohnya, ia digambarkan dengan rambut dikuncir satu dengan kunciran dan jam tangan yang berwarna merah jambu serta pena dengan bentuk kelinci. Hal ini dikarenakan sekolah pada umumnya memiliki aturan pakaian yang ketat namun tetap memperbolehkan pemakaian *accessories* sederhana seperti jam tangan atau ikat rambut.



Gambar 3. 11 Desain Pakaian Sekolah Anak Ketiga

Sedangkan untuk pakaian tidurnya, ia digambarkan menggunakan daster berwarna merah muda dengan gambar kucing yang dilipat bagian lengannya. Lalu rambutnya diangkat poninya dengan bando kain berhias boneka kecil. Ia umumnya akan menggunakan *skincare* untuk perawatan wajahnya sehingganya wajahnya akan tertutup masker cair ataupun kertas. Daster yang ia kenakan memiliki tulisan korea berupa “ㅋㅋㅋ” yang bila dituliskan dengan alfabet adalah “KKKKK” yang merupakan suara tertawa orang korea pada umumnya.



Gambar 3. 12 Desain Pakaian Tidur Anak Ketiga

Lalu untuk desain anak pertama, anak pertama memiliki konsep sebagai seorang laki-laki yang berusaha mengikuti tren dan terlihat sosialita namun memiliki sisi *awkward* yang memiliki dunianya sendiri. Ia digambarkan dengan postur badan yang tegap dan rambut yang berwarna merah terpotong rapih. Ia memiliki bentuk badan yang ramping dengan kulit yang lebih terawat daripada adik laki-lakinya. Ia memiliki empat desain pakaian yang berbeda-beda.



Gambar 3. 13 Seluruh Desain Pakaian Anak Pertama

Desain pertama adalah pakaian sehari-harinya saat ia beraktivitas diluar rumah. Ia digambarkan memakai kemeja lengan panjang bermotif kotak-kotak yang lengannya dilipat keatas, kaos hitam tidak berlengan di dalamnya serta *ripped jeans* yang terlipat ujungnya dan sepatu merah *slip on*. Hal ini untuk memberikan visual sang anak pertama yang berusaha terlihat *trendy* dan menarik dengan warna-warna yang mencolok.



Gambar 3. 14 Desain Pakaian Sehari-hari Anak Pertama

Untuk pakaian keduanya, ia digambarkan memakai baju kaos yang disematkan kedalam serta celana training yang dinaikan salah satunya. Hal ini dikarenakan sang anak pertama yang ingin terlihat santai dan nyaman di tempat tinggalnya yang umumnya sering menggunakan *air conditioner* sehingga harus menggunakan celana panjang untuk tetap merasa hangat.



Gambar 3. 15 Desain Pakaian Tidur Anak Pertama

Lalu untuk desain pakaian ketiga dari anak pertama, ia memakai seragam kokinya untuk di café. Ia menggunakan seragam memasak *professional* yang ia miliki dengan ikat kepala yang menutupi dahinya. Hal ini dikarenakan anak pertama memiliki konsep ingin menjadi koki setelah ia menonton sebuah *anime* memasak yang cukup populer sebelum memasuki kuliah dan bekerja menjadi *chef* dan *owner* dari café yang ia miliki.



Gambar 3. 16 Desain Pakaian Kerja Anak Pertama

Sedangkan untuk desain pakaian anak pertama yang keempat, desain ini merupakan desain pakaian yang ia gunakan saat menghadiri acara pameran *anime* dengan menggunakan kaos *merchandise* dari *anime* kegemarannya dengan celana *jeans* yang dilipat kedalam dengan sepatu *slip on*. Ia memiliki tas dengan hiasan pin dan gantungan kunci yang berasal dari *anime* kesukaannya serta mengenakan kacamata, karena ia selalu memakai *softlens* sehari-hari dan untuk tidak dikenali orang lain.



Gambar 3.17 Desain *Pakaian* Pameran Anak Pertama

Dari seluruh desain yang sudah diciptakan sementara ini, klien menyukai konsep secara keseluruhan dan menunjukkan ketertarikannya terhadap proyek *Smooth Brain* yang sudah diciptakan. Akan tetapi dikarenakan klien yang ingin menggunakan *intellectual property* yang sudah diciptakan dan memiliki *fanbase*. Sehingga CEO mengabarkan bahwa pengerjaan *Smooth Brain* harus dihentikan serta memberikan kesempatan bagi penulis sebagai *lead director* dari *Smooth Brain*, untuk menggunakan konsep yang sudah dibentuk sebagai konsep pribadi.

3.3.1.2. Perancangan Tokoh untuk *Prototype Game Math Warriors*

Pada tanggal 1 Maret 2021, penulis dengan tim *2D Artist* lainnya diminta membuat sketsa kasar untuk merancang desain tokoh pada *game* edukasi milik Yohanes Surya yang berjudul *Math Warriors*. *Math Warriors* merupakan sebuah *game mobile* yang menceritakan tentang anak-anak yang menjadi pejuang matematika, menjelajahi dimensi waktu untuk mengembalikan matematika di dunia. Mereka dibimbing oleh seorang professor bernama Algebra yang menuntun mereka melawan musuh mereka, Blaze dan pasukan *mutant* miliknya yang berusaha

menggagalkan rencana mereka. Dengan menyelesaikan permainan dan soal yang diberikan, pemain akan mendapatkan poin dan pergi ke dimensi waktu lainnya.



Gambar 3.18 *Prototype Game Math Warriors*

Untuk desain tokoh, *supervisor* memberikan sebuah *guideline* dalam penciptaan desain tokoh. Terdapat tiga desain tokoh yang harus diciptakan, yang berupa Professor Algebra, Dr. Blaze dan Math Warrior atau pemain. Penggambaran desain Professor Algebra divisualkan sebagai sosok yang memiliki desain yang sederhana dan berusia 30 tahun. Lalu untuk Dr. Blaze, digambarkan sebagai sosok yang memiliki desain berapi-api dengan pakaian yang harus bermotif api walaupun usianya 30 tahun juga. Sedangkan Math Warriors digambarkan sebagai sosok anak-anak yang berseragam dan memakai baju santai dengan referensi animasi *Boboiboy Galaxy*. Maka dari itu, penulis menciptakan ketiga desain kasar seperti berikut.



Gambar 3. 19 Gambar Sketsa Awal Seluruh Tokoh Math Warriors
(dari atas kiri ke bawah: Professor Algebra, Dr. Blaze dan Math Warrior)

Dengan sketsa yang sudah diberikan, penulis dan anggota tim *2D intern* lainnya mengikuti rapat bersama *supervisor* untuk menyeleksi desain tokoh yang cocok dengan *guideline* yang diberikan. Berdasarkan dari hasil seleksi, penulis ditunjuk sebagai penanggung jawab desain tokoh Math Warriors dengan *assets* yang memungkinkan pemain menentukan warna *gender*, rambut, mata serta pakaian yang

digunakannya. Maka dari itu penulis memulai rancangan desain *assets* yang digunakan pada Math Warriors.



Gambar 3. 20 Gambar *Assets* Tokoh Math Warriors

Penulis membuat desain tokoh anak sebagai memakai kemeja dan celana (laki-laki) atau rok (perempuan) untuk membuat desain pakaian yang melambangkan sesuatu yang terorganisir seperti lembaga yang merupakan tempat mereka berlatih sebelum menjadi Math Warriors. Mereka memiliki symbol matematika di bagian topinya untuk membuat mereka teringat akan adanya matematika di dunia. Lalu dalam perancangannya, ketiga pakaian dan mata yang dimiliki tokoh

perempuan dan laki-laki merupakan tiga warna dasar yang berupa merah, hijau dan biru atau yang biasa disebut sebagai RGB. Sedangkan warna rambut yang dipilih adalah tiga warna rambut yang pada umumnya digunakan pada *game* berjenis *avatar maker* dan menarik untuk anak-anak.



Gambar 3.16 Gambar Tokoh Math Warriors

Dalam *prototype game* yang sudah dirancang, pemain akan mampu memilih warna rambut, *gender*, pakaian dan mata dengan memencet tombol yang sudah disediakan pada *UI* yang ditampilkan. Dengan itu, pemain dapat menjadi *avatar* dari seorang Math Warrior sebelum permainan dimulai.



Gambar 3. 21 Gambar *UI* Pilih Karakter Math Warriors

Akan tetapi setelah pengerjaan dari *prototype* selesai, *supervisor* atau pembimbing magang memberikan *jobdesc* baru untuk penulis dan perubahan total seluruh desain yang telah dirancang. Sehingga keterlibatan penulis dengan penyelesaian Math Warrior hanya berlangsung selama proses pengerjaan *prototype*.

3.3.1.3. Perancangan Animasi *Motion Graphic* untuk Math Adventure

Setelah mengerjakan Math Warriors, penulis mendapatkan *jobdesc* sebagai *animator* untuk mengerjakan sebuah video animasi pembelajaran matematika untuk anak di bangku sekolah dasar. Dalam satu tim, terdapat enam orang dari divisi *2D Artist* yang bekerja dan mendapatkan *jobdesc* dengan sama rata. Dalam pembagiannya, penulis mendapatkan 5 episode yang berupa bab 3.5, bab 3.6, bab 4.5, bab 4.6 dan bab 5.5.



Gambar 3. 22 Tampilan Video Animasi Math Adventure

Dalam seluruh video yang dibuat, seorang robot bernama Taki selalu tengah membantu anak-anak yang tengah kebingungan tentang materi matematika saat tengah beraktivitas seperti berenang, mengerjakan soal ataupun menghitung pakaian. Setelah itu terdapat penjelasan yang dianimasikan di papan tulis yang mengajarkan materi yang sedang dibahas dengan contoh soal untuk membantu pemahaman anak-anak. Dalam proyek ini, penulis menggunakan dua program yang berupa *Adobe After Effects* dan *Adoba Premiere* untuk melakukan *editing* dan *animating*.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan praktik magang di Anoman Studio, penulis memiliki masalah baik dalam internal ataupun eksternal yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Internal

Dalam masalah internal yang dialami oleh penulis, penulis mengalami kesulitan dalam memiliki motivasi yang disebabkan oleh sistem kerja WFH. Dengan sistem WFH, penulis tidak mampu mengerjakan tugas di lingkungan yang tepat dan menyebabkan kurangnya produktivitas. Apabila sistem kerja magang ini berupa *on the spot*, penulis mampu merasakan suasana kerja professional yang meningkatkan semangat kerja sang penulis.

2. Eksternal

Untuk masalah eksternal dari magang ini, penulis merasakan adanya kekurangan dalam koordinasi antar anggota tim. Hal ini dikarenakan semua anggota setelah mendapatkan *jobdesc* masing-masing, akan mengerjakan pekerjaannya secara individu dengan caranya sendiri-sendiri yang menyebabkan hasil pekerjaan setiap individu berbeda satu sama lain. Walaupun sang penulis memberikan tanggapan dan terfasilitasi *group call* untuk bekerja bersama, namun sebagian besar anggota tim lainnya tidak menanggapi.

Selain itu dalam masalah eksternal lainnya, penulis merasakan adanya kekurangan dalam komunikasi antara CERO dan *supervisor* tambahan yang membantu pengawasan program magang. Hal ini dikarenakan Bapak Wira yang merupakan seorang CEO dan *supervisor* membuatnya cukup kesulitan dalam memperhatikan seluruh pekerjaan selama magang dilaksanakan. Hal ini juga mempengaruhi komunikasi dengan hal-hal krusial ataupun hal kecil yang sering tidak sengaja terlupakan dan tidak terjawab tepat waktu.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam mengatasi kendala yang ditemukan, penulis memiliki dua saran untuk membantu pelaksanaan kerja praktik magang:

1. Internal

Untuk membantu pelaksanaan program magang dengan kondusif, penulis harus mengatur waktunya dengan membuat jadwal yang diikuti dengan disiplin. Lalu penulis juga harus mencoba bekerja lebih produktif dengan melakukan meditasi ataupun kegiatan relaksasi lainnya sebelum mengerjakan *jobdesc*.

2. Eksternal

Dalam penyelesaian masalah eksternal yang dialami penulis, penulis akan lebih berkomunikasi dengan anggota tim lainnya baik dalam pekerjaan ataupun dalam topik lainnya untuk mengenal satu sama lain. Sehingga penulis mampu memahami satu sama lain dengan anggota lainnya.

Sedangkan untuk masalah eksternal dengan komunikasi *supervisor* tambahan dengan Bapak Wira, adalah lebih seringnya rapat antar *supervisor* lainnya dan melaporkan serta membantu satu sama lain lebih lagi.